

# Perpustakaan dan Fasilitas Edukasi Seni untuk Anak di Surabaya

Ayling Calista Azalia dan Christina E. Mediatika  
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
 calistazalia7@gmail.com; emediatika@gmail.com



Gambar. 1. Perspektif bangunan (*bird-eye view*) Perpustakaan dan Fasilitas Edukasi Seni untuk Anak di Surabaya

## ABSTRAK

Perpustakaan dan Fasilitas Edukasi Seni untuk Anak di Surabaya merupakan sebuah fasilitas yang memfasilitasi kegiatan anak – anak dalam belajar sambil bermain. Perpustakaan ini merupakan tempat bagi anak – anak untuk mencari informasi dan pengetahuan yang edukatif dan rekreatif. Perpustakaan ini dikhususkan untuk melayani anak – anak berusia 2 – 12 tahun sehingga mereka dapat merasa diprioritaskan karena tidak bercampur dengan orang dewasa. Selain perpustakaan, adanya fasilitas edukasi seni juga diharapkan dapat membantu anak – anak untuk mengembangkan bakat dan minat mereka dalam bidang seni. Hal ini bertujuan agar anak – anak tidak hanya berkembang dalam bidang akademik namun juga non – akademik

Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan perilaku. Hal ini dikarenakan desain bangunan ingin menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna perpustakaan yaitu anak – anak sehingga desain dapat memberikan ketertarikan bagi anak – anak agar senang ketika berkunjung ke perpustakaan.

Kata Kunci: Perpustakaan, Fasilitas Edukasi, Seni, Anak, Surabaya

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

ANAK merupakan generasi penerus bangsa dimana mereka harus memiliki kualitas yang baik agar berguna untuk masa depan. Kualitas anak tidak hanya dilihat dalam bidang akademik tetapi juga dalam bidang non – akademik yang mencakup keterampilan dan *soft skill*. Bakat dan minat anak dapat diolah sejak usia dini sehingga mereka tahu apa yang menjadi kesenangan anak tersebut. Bakat & minat ini paling efektif jika diasah sejak usia dini dengan lingkungan yang mendukung (Munandar, 2012). Menurut Jennifer D'Marcy (2009), program pengalaman kegiatan untuk anak sekarang sudah semakin banyak dan telah dikelompokkan sesuai dengan jenis profesi berdasarkan personalitas, kualitas dan perlengkapan, serta pengalaman minat unik anak ketika kecil.

Membaca merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi sebagian orang terutama bagi mereka yang sudah terbiasa membaca sejak kecil. Membaca tidak hanya membuat kita menambah pengetahuan tetapi juga dapat meningkatkan kreativitas seseorang (Mojca, 2017). Menurut Mary Leonhardt (1997), anak yang sering membaca dan sebagian waktunya digunakan untuk membaca akan memiliki rasa kebahasaan yang lebih tinggi. Mereka

akan dapat berbiaca, menulis dan memahami hal – hal yang lebih rumit dengan lebih baik serta memiliki wawasan yang lebih luas. Melalui membaca, anak juga dapat mencari informasi tentang bakat dan minat yang mereka senangi.

Sayangnya, kebiasaan membaca anak sejak dini saat ini mulai berkurang. Menurut data UNESCO, minat membaca anak di Indonesia sangat rendah, hanya sekitar 0,01% (*Mendikbud: Sistem Perbukuan untuk Wujudkan Buku Bermutu, Terjangkau dan Merata, 2017*). Seperti yang dikatakan oleh Pratiwi (2018) bahwa hal ini dikarenakan minimnya buku yang dimiliki untuk memenuhi kebutuhan membaca, terutama di daerah terpencil. Selain itu, masyarakat yang tinggal di kota cenderung bermain internet. Selain itu, menurut observasi lapangan di wilayah Surabaya, perpustakaan yang ada tidak dikhususkan untuk anak – anak sehingga anak – anak tidak mendapatkan ruang yang lebih leluasa untuk membaca di perpustakaan.

Untuk mewadahi kegiatan anak – anak agar dapat mengembangkan dan memelihara budaya membaca sejak dini diperlukan sebuah fasilitas yang dapat menarik anak untuk mau belajar dan mengasah keterampilan mereka dengan lebih optimal. Fasilitas tersebut yaitu Perpustakaan dan Fasilitas Edukasi Seni untuk Anak di Surabaya. Perpustakaan dan fasilitas edukasi seni ini akan menjadi fasilitas yang dapat memberikan informasi yang dibutuhkan anak – anak untuk berkembang dan juga menjadi tempat edukasi yang rekreatif bagi anak – anak supaya mereka tidak merasa bosan ketika berada di perpustakaan.



Gambar 1. 1. Anak – anak sekarang kurang berminat untuk membaca.  
Sumber: images.google.com/

### Rumusan Masalah

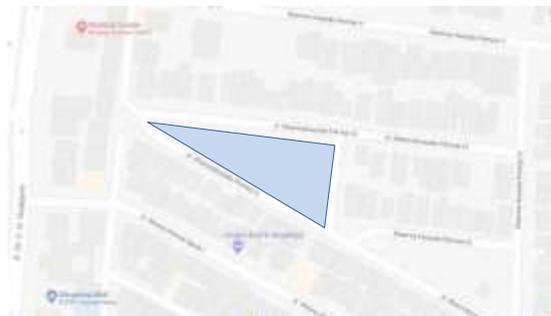
Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah bagaimana merancang sebuah fasilitas yang memiliki ketertarikan bagi anak – anak, khususnya usia 2 – 12 tahun. Bangunan yang menarik anak agar mereka mau membaca dan mencari informasi di perpustakaan secara aman dan nyaman sesuai dengan perilaku penggunanya.

### Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan proyek ini adalah untuk menciptakan sebuah fasilitas yang mendukung perkembangan anak dalam bidang ilmu pengetahuan maupun kesenian serta mewadahi kegiatan pengguna secara aman dan nyaman sesuai perilaku mereka.

### Data dan Lokasi Tapak

Lokasi tapak terletak di Jl. Dharmahusada Permai, Kec. Mulyorejo, Surabaya (gambar 1.2) dan merupakan lahan kosong (gambar 1.3). Tapak berada dekat dengan beberapa *preschool* dan sekolah dasar, serta berada di kawasan perumahan. Lokasi tapak tidak berada di jalan raya sehingga lebih aman bagi anak serta memiliki tingkat kebisingan yang rendah.



Gambar 1. 2. Lokasi tapak  
Sumber: maps.google.com/



Gambar 1. 3. Lokasi tapak eksisting

### Data Tapak

Nama jalan	: Jl. Dharmahusada
Permai IV	
Status lahan	: Tanah kosong
Luas lahan	: 4790 m <sup>2</sup>
Tata guna lahan	: Fasilitas umum
Garis sepadan bangunan (GSB)	: 5 meter, 3 meter
Koefisien dasar bangunan (KDB)	: 50%
Koefisien luas bangunan (KLB)	: 150%

### DESAIN BANGUNAN

#### Program dan Luas Ruang

Pada fasilitas utama terdapat perpustakaan anak yang dibagi menjadi 3 area dengan pertimbangan sesuai perilaku anak, yaitu:

- Area koleksi buku dan baca A, anak usia 2-3 tahun
- Area koleksi buku dan baca B, anak usia 4-6 tahun
- Area koleksi buku dan baca C. anak usia 7-12 tahun

Sedangkan untuk fasilitas edukasi seni terbagi menjadi beberapa ruang sesuai dengan jenis edukasi seni yang diwadahi, yaitu:

- Kursus seni musik
- Kursus seni lukis & *art and craft*
- Kursus seni tari

Terdapat pula fasilitas publik sebagai pelengkap, yaitu: area penerima, *cafe*, *bookstore*, *ATM center*, dan *lounge*.



Gambar 2. 1. Perspektif eksterior

Fasilitas pengelola dan servis meliputi: *head office*, kantin karyawan, dan gudang penyimpanan buku.

Sedangkan pada area *outdoor* (gambar 2.2) terdapat taman publik, *cafe outdoor* dan taman pengunjung perpustakaan.



Gambar 2. 2. Perspektif area *outdoor*

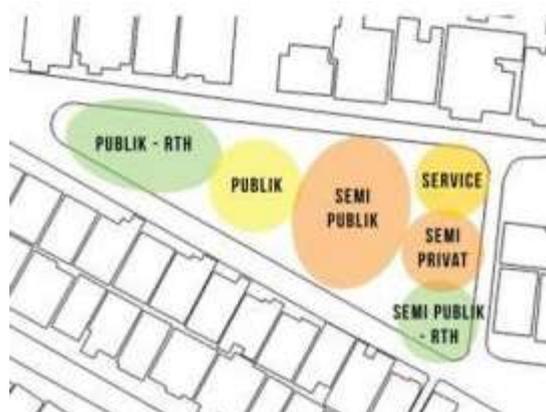
### Analisa Tapak dan Zoning

Lokasi tapak berada di lahan segitiga. Berdasarkan site yang digunakan, terdapat beberapa analisa yang digunakan sebagai pertimbangan desain tapak (gambar 2.3). Melihat area sekitar yang dipadati bangunan, maka sisi barat dari *site* difungsikan sebagai area terbuka untuk publik, sedangkan sisi timur difungsikan sebagai bangunan perpustakaan. Sirkulasi utama pengunjung dari arah selatan *site* sebagai sirkulasi masuk dengan pertimbangan kemudahan akses, sedangkan jalur sirkulasi pengelola dan servis terletak di sisi timur *site* karena jalannya tidak terlalu banyak dilalui kendaraan bermotor.



Gambar 2. 3. Analisa tapak

Pembagian zoning pada tapak yaitu dengan membagi tapak menjadi area publik (RTH), area publik (komersial), area semi publik (perpustakaan dan edukasi seni) dan area semi privat (pengelola dan servis) (gambar 2.4).



Gambar 2. 4. Zoning pada tapak

Area taman publik berada di sudut lancip dari bentuk *site* dengan pertimbangan area tersebut menghadap langsung sisi arah jalan utama menuju *site* sehingga menjadi daya tarik masyarakat untuk berkunjung ke area *site*. Area pengelola dan servis berada di bagian timur *site* yang merupakan area yang lebih sepi dan jarang dilalui kendaraan bermotor. Area perpustakaan dan fasilitas edukasi seni berada di bagian tengah *site* sehingga memiliki luas area yang lebih besar untuk memenuhi kebutuhan aktivitas fasilitas tersebut.

### Pendekatan Perancangan

Berdasarkan masalah desain, pendekatan

perancangan yang digunakan adalah pendekatan perilaku anak usia 2-12 tahun dimana pada saat ini anak sedang dalam masa perkembangan dalam belajar dan bermain.

Menurut Erikson dalam Flaming (2004), terdapat beberapa tahap pembagian usia pada seseorang. Pembagian usia anak melalui tiga tahap, yaitu usia 2-3 tahun (*early childhood*), 4-6 tahun (*preschool*), dan 7-12 tahun (*school age*) (Santrock, 1999). Perilaku anak disesuaikan sesuai umur mereka sehingga desain ruang pada perpustakaan dan fasilitas edukasi seni sesuai dengan kebutuhan anak – anak tersebut (gambar 2.5).

**PERILAKU ANAK (2 - 3 TAHUN)**

Anak - anak perlu belajar untuk mengontrol diri dalam aktivitas fisik agar lebih mandiri.

Mereka cenderung ingin belajar secara bebas.

Melalui membaca buku, anak usia ini juga dapat belajar melalui buku bergambar yang dapat mengasah diri mereka.

**PERILAKU ANAK (4 - 6 TAHUN)**

Anak - anak mulai belajar tentang diri mereka sendiri dan lingkungan. Mereka suka untuk bereksplorasi di lingkungan sekitarnya.

Daya imajinasi mereka juga cukup tinggi bahkan terkadang terkesan tidak masuk akal.

Anak - anak pada usia ini sangat aktif dalam bergerak. Mereka membutuhkan ruang gerak yang lebih luasa.

**PERILAKU ANAK (7 - 12 TAHUN)**

Anak - anak mulai belajar untuk bersosialisasi di lingkungan yang baru.

Mereka juga akan mulai untuk mengasah diri mereka dalam bidang akademik.

Rasa kompetitif dalam diri mereka juga mulai timbul.

Gambar 2. 5. Konsep pendekatan perilaku anak pada perancangan.

Sifat anak yang memiliki rasa keingintahuan yang besar menjadi dasar dari konsep perancangan bangunan Perpustakaan dan Fasilitas Edukasi Seni di Surabaya. Konsep bangunan ini adalah *“Developing in Adventure”* dimana perpustakaan menjadi tempat bagi anak – anak untuk mendapatkan pengalaman – pengalaman baru dalam belajar melalui buku, bermain, seni dan keterampilan, cerita, dan *film*.

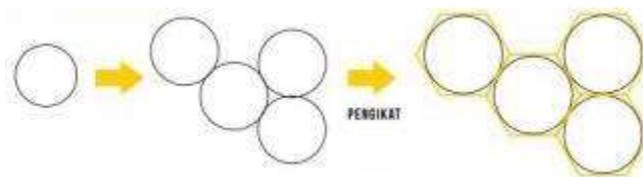
**Perancangan Tapak dan Bangunan**



Gambar 2. 6. Site plan

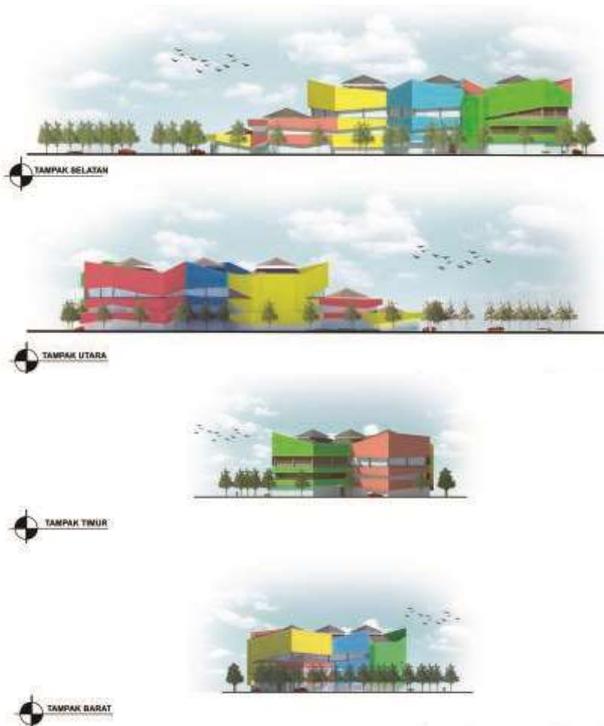
*Main Entrance* menghadap arah pandang dari jalan utama sehingga entrance bangunan terlihat secara langsung dari pertigaan jalan utama menuju *site*. Bentuk *main entrance* bangunan yang melengkung ke dalam bersifat mengundang dan berfungsi sebagai sisi penangkap. Akses utama menuju *site* melalui Jalan Dharmahusada Permai IV (sisi selatan *site*) untuk pengunjung perpustakaan, sedangkan akses keluarnya di Jalan Dharmahusada Permai III.

Bentuk dasar bangunan menggunakan bentuk lingkaran yang memberi kesan santai dan tidak kaku. Bentuk lingkaran tersebut ditata dan diikat oleh garis sehingga bentuk akhirnya berupa segienam.



Gambar 2. 7. Transformasi bentuk

Tampak bangunan ini menggunakan panel ACP berwarna seperti pada gambar 2.8 untuk menarik perhatian anak – anak. Warna – warna yang digunakan yaitu warna muda untuk memberi kesan tenang terhadap perpustakaan. Panel tersebut ditata naik – turun untuk memberi kesan *fun*.



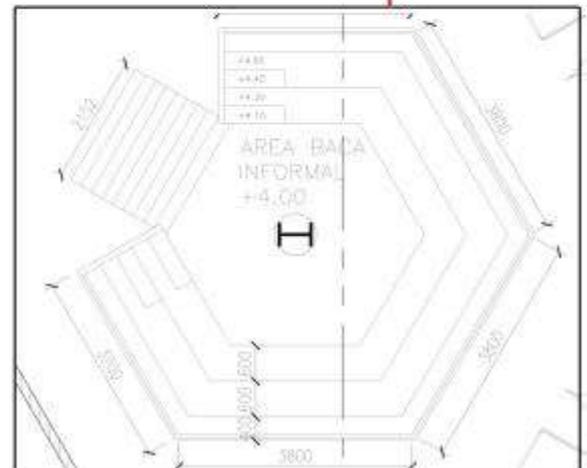
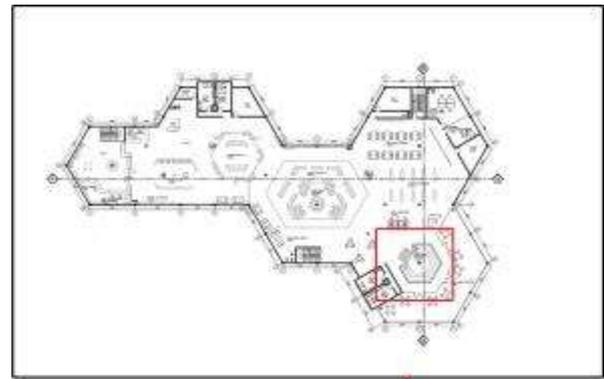
Gambar 2. 8. Tampak 4 sisi bangunan

**Pendalaman Desain**

Pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang, agar ruang – ruang yang ada dapat menyesuaikan kebutuhan dan aktivitas pengguna terutama anak – anak.

1. Ruang baca interaktif

Anak – anak suka untuk bergerak dan bereksplorasi secara bebas. Lingkungan tempat anak itu belajar dan bermain harus interaktif supaya anak – anak dapat bereksplorasi secara bebas. Terdapat area baca interaktif yang terletak di lantai 2 perpustakaan (gambar 2.9). Area baca interaktif ini memiliki tangga duduk dimana dinding dan lantainya interaktif dan dapat dimanfaatkan anak – anak.



Gambar 2.9. Denah ruang baca interaktif



Gambar 2.10. Area tangga duduk pada ruang baca interaktif.

Area interaktif ini berupa tangga duduk dimana anak – anak dapat duduk dengan santai di tangga – tangga tersebut. Selain itu, pada dindingnya terdapat rak buku bacaan, papan kapur dan *piano interactive wall* seperti pada gambar 2.11. *Piano interactive wall* tersebut akan berbunyi ketika ditekan. Hal ini bertujuan untuk mengajarkan anak – anak tentang musik. Ada pula *rainbow interactive LED floor* yang akan menyala ketika diinjak (gambar 2.10).



Gambar 2.11. Piano interactive wall

2. Ruang kursus seni lukis

Ruang kursus ini merupakan tempat pembelajaran anak baik secara formal maupun informal. Dikatakan sebagai formal karena anak – anak belajar dalam kelas yang tertata dengan meja dan kursi. Namun juga dapat menjadi informal ketika meja dan kursi tersebut ditata sesuai keinginan mereka.

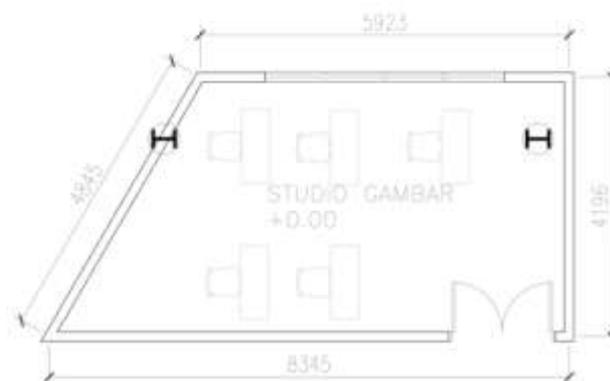
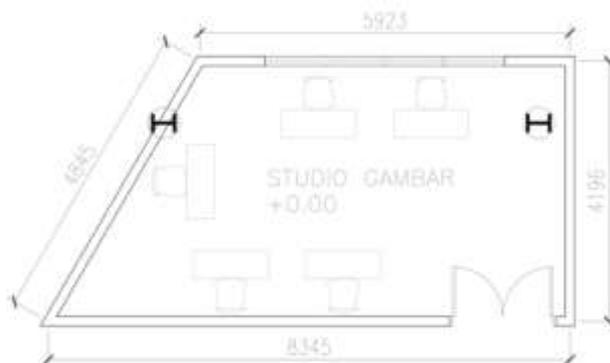
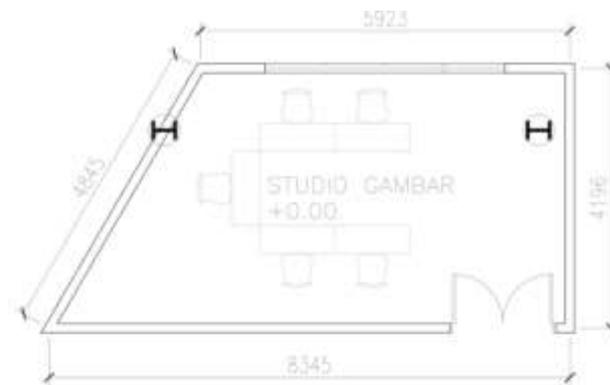


Gambar 2.12. Perspektif ruang kursus seni lukis

Dinding – dinding di ruang kursus ini terdapat gambar – gambar yang sesuai untuk anak – anak. Gambar ini untuk menunjukkan kesan yang tidak terlalu kaku dan formal seperti di ruang kelas biasa.



Gambar 2.13. Dinding yang bergambar di ruang kursus seni lukis



Gambar 2.14. Denah tempat duduk ruang kursus seni lukis yang dapat berubah.

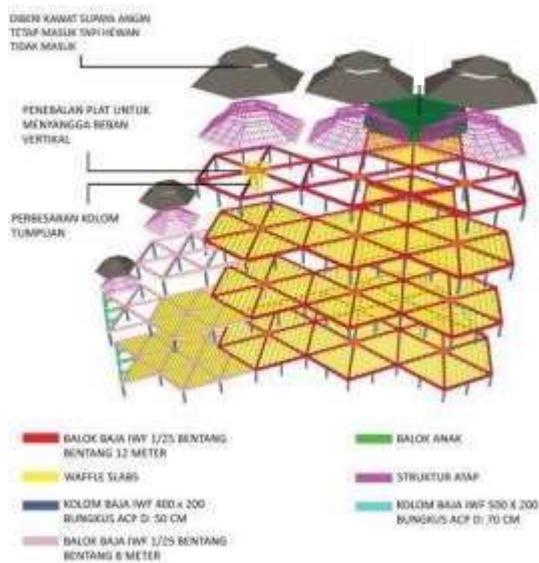
Karakter ruang yang dicapai adalah santai sehingga mereka dapat menata meja dan kursi sesuai keinginan mereka (gambar 2.14). Mereka juga dapat meminggirkan meja dan kursi tersebut sehingga mereka dapat menggambar secara santai dengan lesehan di lantai.

**Sistem Struktur**

Sistem struktur yang digunakan pada Perpustakaan dan Fasilitas Edukasi Seni untuk Anak di Surabaya ini menggunakan sistem struktur balok kolom. Material yang digunakan yaitu menggunakan baja IWF. Untuk mendukung struktur terutama pada lantainya digunakan waffle slabs.

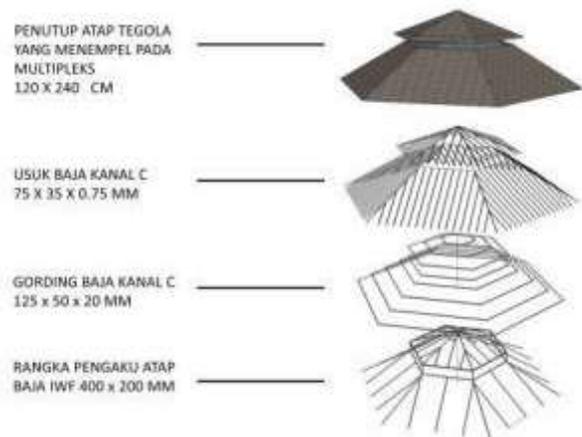
Modul kolom mengikuti bentuk bangunan yaitu segienam dengan bentang antara 8 – 12 meter. Dimensi kolom baja IWF yaitu 400 x 200 mm yang dibungkus ACP dengan diameter 50 cm. Pada titik tengah dari segienam terdapat perbesaran kolom sebagai kolom tumpuan yaitu 500 x 200 mm dan dibungkus ACP dengan diameter 70 m. Pada titik

tengah ini juga terdapat penebalan plat untuk menahan beban vertikal.



Gambar 2.15. Sistem struktur kolom balok

Penutup atap menggunakan atap tegola (gambar 2.16). Agar ruang di bawah penutup atap tetap dilewati angin dan tidak panas maka terdapat sela antara atap bagian bawah dan atas. Pada sela ini diberi kawat supaya binatang tidak ada yang masuk ke dalamnya.

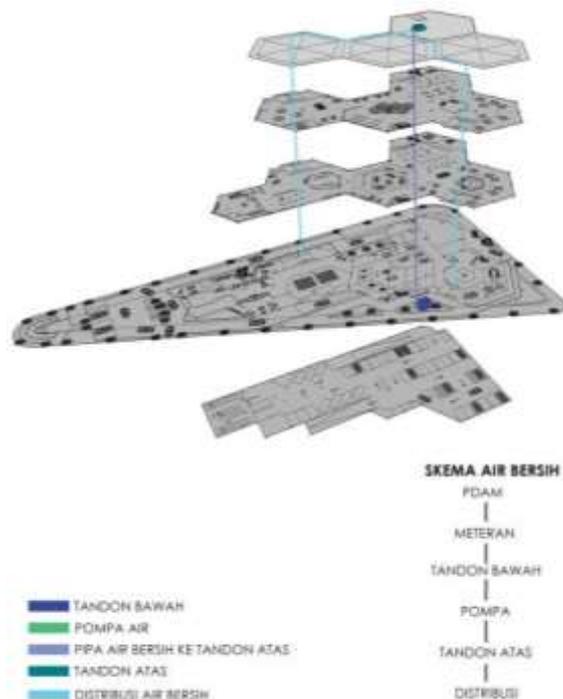


Gambar 2.16. Sistem struktur atap

**Sistem Utilitas**

**1. Sistem Utilitas Air Bersih**

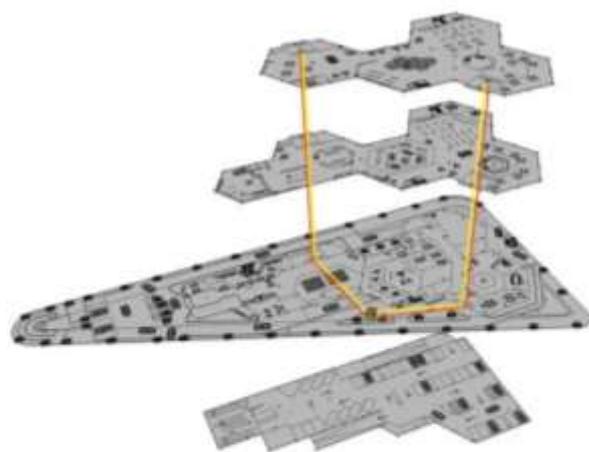
Sistem utilitas air bersih menggunakan sistem *downfeed dan upfeed* pada perpustakaan, fasilitas edukasi seni, café dan area pengelola. Air bersih yang ditampung di tandon bawah dipompa ke tandon atas yang kemudian didistribusikan ke area – area tersebut.



Gambar 2.16. Isometri utilitas air bersih

**2. Sistem Utilitas Air Kotor dan Kotoran**

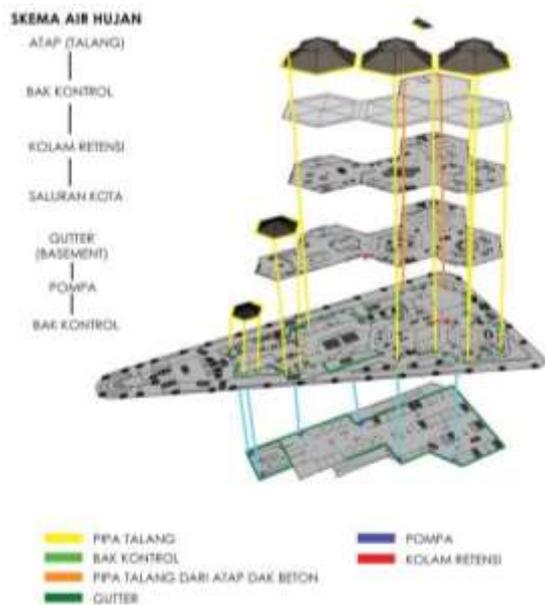
Sistem utilitas air kotor dimasukkan ke *bio septic tank* yang kemudian dibuang ke saluran kota. Untuk kotoran dibuang ke *septic tank*.



Gambar 2.17. Isometri utilitas air kotor dan kotoran

**3. Sistem Utilitas Air Hujan**

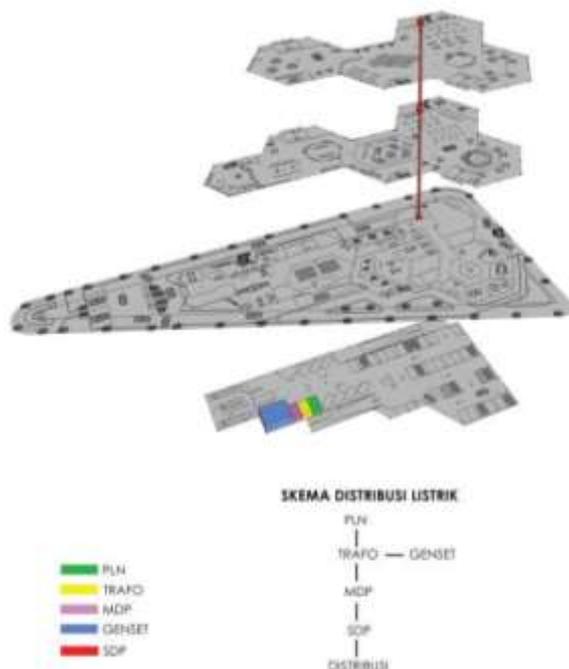
Air hujan dari atap menuju talang air. Kemudian diteruskan ke bak kontrol terdekat lalu ditampung di kolam retensi. Setelah hujan tidak terlalu deras, air hujan di kolam retensi dibuang ke saluran kota. Sedangkan air hujan di *basement* akan dipompa ke bak kontrol atas.



Gambar 2. 18. Isometri sistem utilitas air hujan

#### 4. Sistem Listrik

Distribusi listrik menggunakan gardu PLN karena besarnya kebutuhan listrik yang kemudian didistribusikan melalui trafo, genset, MDP, dan SDP pada tiap lantai bangunan.



Gambar 2.19. Isometri sistem listrik

### KESIMPULAN

Perancangan “Perpustakaan dan Fasilitas Edukasi Seni untuk Anak di Surabaya” ini diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi masyarakat terutama anak – anak usia 2 – 12 tahun. Dengan adanya perpustakaan ini dapat meningkatkan minat baca anak yang dapat dimulai sejak usia dini. Selain itu, juga dapat menjadi salah satu tempat untuk memperoleh sumber dan informasi bagi anak – anak. Fasilitas edukasi seni ini juga diharapkan dapat

membantu anak – anak untuk mengasah keterampilan dan kreativitas mereka dalam bidang seni. Perancangan perpustakaan dan fasilitas edukasi seni ini berusaha untuk menjawab kebutuhan anak – anak terkait dengan kebutuhan membaca dan mengasah kemampuan seni mereka dengan memperhatikan perilaku anak – anak tersebut. Dengan begitu, kebutuhan mereka akan membaca, memperoleh informasi dan berkreaitvas dapat tercapai secara aman dan nyaman.

### DAFTAR PUSTAKA

D'Marcy, J. (2009). *Merancang Kegeniusan Anak dengan Berpikir Kreatif di Luar Kotak*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.

Fleming, J. S. (2004). *Psychological Perspectives on Human Development*. Retrieved Juli 14, 2018, from <http://swppr.org/Textbook/Ch%209%20Erikson.pdf>

Leonhardt, M. (1997). *99 Ways to Get Kids to Love Reading: And 100 Books They'll Love*. New York: Three Rivers Press.

*Mendikbud: Sistem Perbukuan untuk Wujudkan Buku Bermutu, Terjangkau dan Merata*. (2017, Maret 30). Retrieved Januari 15, 2018, from <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2017/03/mendikbud-sistem-perbukuan-untuk-wujudkan-buku-bermutu-terjangkau-dan-merata>

Mojca. (2017, Juli 12). *10 advantages of reading*. Retrieved Januari 18, 2018, from <https://minipoliglotini.com/en/blog/posts/10-advantages-of-reading>

Munandar, U. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Pratiwi, P. S. (2018, Maret 3). *Minat Baca Masyarakat Indonesia Masih Rendah*. Retrieved Juli 14, 2018, from <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20180326160959-282-285982/minat-baca-masyarakat-indonesia-masih-rendah>

Santrock, J. W. (1999). *Life-Span Development*. Boston: McGraw-Hill Companies, Inc.